



Ponto de vista

DEFINIÇÃO DE UM PONTO DE VISTA

Assim como as pessoas, em geral, não pensam sobre como pensam, elas também não pensam sobre como veem. A visão humana, embora muitos quisessem, não alcança os 360° de um círculo de uma só vez. É necessário girar o pescoço para ver o que está atrás de nós. Assim, é natural que haja um paradoxo cômico: não é possível enxergar aquilo que está em nossa nuca.

No entanto, a problemática do ponto de vista vai além. Mesmo diante da possibilidade de olharmos no semicírculo, somos educados cognitivamente a escolher onde devemos focar. Isso quer dizer que o olhar humano é sempre seletivo e age muito mais como um túnel do que como uma vista panorâmica. O ser humano escolhe o que ver e a arte (narrativa ou não) pode ser compreendida como uma maneira de olhar o mundo.

As artes nos educam a olhar e o audiovisual, como nenhuma outra forma de arte, nos orienta a uma determinada seleção. É impressionante notar como um quadro/frame de um filme ou um jogo nos contam mesmo sem enunciar nenhuma palavra.

Na cinemática de um game, os enquadramentos irão interferir na narrativa, e é importante que o roteirista conheça alguns desses planos, cuja nomenclatura é tomada por empréstimo do cinema.

Eis alguns enquadramentos conhecidos:

- **Grande Plano Geral (GPG) ou Extreme Long Shot (ELS)**



- Plano amplo para ambientar o jogador. Pode ser uma cidade ou uma paisagem. Plano mais longe do objeto que existe.
- **Plano Geral (PG) ou Very Long Shot (VLS)**
- Mostra uma região específica. Foca algum objeto à distância.
- **Plano Inteiro (PI) ou Long Shot (LS)**
- Personagem é mostrado de corpo inteiro, deixando um pequeno espaço sobre a cabeça e um pequeno espaço sob os pés.
- **Plano Médio (PM) ou Mid Shot (MS)**
- O personagem é enquadrado na altura da cintura. Geralmente usado para salientar o movimento das mãos.
- **Plano Próximo (PP) ou Medium CloseUp (MCU)**
- Ator é enquadrado na altura do busto. Foca nas expressões faciais.
- **Close (CL) ou Close Up (CU)**
- Enquadra dos ombros pra cima, dando um detalhe maior do rosto e das expressões.
- **Superclose (SCL) ou Big Close Up (BCU)**
- Mostra apenas o rosto, enquadrando na altura do queixo até a testa.
- **Detalhe (Cut Up) ou Extreme Close Up (ECU)**

- Mostra detalhes de uma região da face ou de um objeto.



QUEM TEM ACESSO ÀS INFORMAÇÕES

Luiz Antonio de Assis Brasil, em seu livro Escrever ficção, afirma que "se [um autor] quiser manter forte o conflito da narrativa", deve "contá-la na perspectiva de um só personagem" (BRASIL: 230). Isso acontece porque toda a ficção é baseada na ideia de segredo. Alguém sempre esconde uma informação de uma outra pessoa. Às vezes, o enganado é o próprio espectador. Há situações em que ninguém pode ter certeza de nada, uma vez que dependemos da mediação de um narrador pouco confiável.

Em um jogo, quando escolhemos um protagonista, muitas vezes estamos escolhendo também o ponto de vista e o que o jogador sabe. Essa técnica deve ser explorada a fim de adiar a resolução do conflito e manter a tensão, uma vez que todo indivíduo que entra em contato com narrativas ficcionais deseja ser enganado.

Nesse sentido, a alternância de ponto de vista só deve ocorrer quando há uma justificativa plausível, sob pena de parecer uma manipulação indevida.

FRAGMENTOS DE INFORMAÇÃO REVELADOS

Há, evidentemente, informações relevantes ou necessárias, que o jogador precisa saber para entender a história, e elas podem ser mostradas claramente.

No entanto, as informações não devem ser entregues de uma vez só. O roteirista deve calcular o peso das revelações e mostrá-las pouco a pouco, na forma de recompensas pelo avanço na narrativa. A revelação dos fragmentos

de informações deve produzir a sensação de que valeu a pena ultrapassar todas as missões, porque agora a história parece mais completa que antes.

Esse aspecto também afirma a necessidade de planejamento do roteiro. Um dos erros mais fatais no desenvolvimento de uma história é o final Deus Ex Machina, um recurso dramatúrgico que consistia originariamente na descida em cena de um deus cuja missão era dar uma solução arbitrária a um impasse vivido pelos personagens. É como se, de repente, uma informação totalmente nova surgisse indevidamente para conduzir o enredo ao seu desfecho.

MANIQUEÍSMO NARRATIVO

A cultura audiovisual é responsável pela educação imagética desde a ascensão do cinema e da televisão. Quando somos estimulados a falar de romance, o que nos vêm à cabeça provavelmente são cenas de filmes de amor a que assistimos. O mesmo acontece quando imaginamos guerras, distopias, faroeste etc. Hoje, o mesmo ocorre com os jogos.

Os jogadores contumazes já adquiriram um repertório estético acerca dos enquadramentos e dos mecanismos de revelação utilizados pelos jogos dentro de seus gêneros, o que dificulta o processo criativo do ponto de vista da inovação.

Assim, o roteirista deve se esforçar para guiar o olhar do jogador para detalhes pouco explorados, evitando ao máximo a repetição de focalizações exploradas antes, uma vez que tais artifícios podem parecer artificiais e pouco criativos. É papel do roteirista explorar a dramaticidade das cenas para que os jogadores não vejam as mesmas coisas das mesmas formas.

PONTO DE VISTA E JOGABILIDADE



No caso dos jogos, quando um jogador decide interagir com um game, lança mão de sua suspensão voluntária da descrença para embarcar na narrativa. Para que sua experiência seja mais ou menos imersiva, tudo vai depender das focalizações conhecidas em games:

- **Visão aérea**
- **Terceira Pessoa**
- **Primeira Pessoa**

A **visão aérea** é muito utilizada em jogos de RPG, por exemplo. É como se a "câmera" estivesse posicionada em um satélite, mirando uma cidade. É, portanto, uma visão topográfica.

Na **terceira pessoa**, o jogador acompanha o personagem à distância. Pode ser:

- Câmera fixa: determinada durante o desenvolvimento do jogo;
- Câmera interativa: o jogador pode alterar seu posicionamento;
- Câmera acompanhante: posicionada nas costas do personagem.

Na focalização em **primeira pessoa**, a experiência imersiva tende a ser maior, uma vez que o jogador "veste" os olhos do personagem e consegue olhar exatamente aquilo que o personagem conseguiria ver. É muito utilizado em jogos de tiro e de corrida.

Atividade Extra



Assistir à aula legendada *Why is this painting so captivating? - James Earle and Christina Bozsik*

Link para a atividade: https://www.youtube.com/watch?v=loMy3sbW64g

Referência Bibliográfica

BRASIL, Luiz Antonio de Assis. **Escrever ficção: um manual de criação literária**. São Paulo:

MCGONIAL, Jane. **A realidade em jogo**: **Por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge de. **Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos.** Tese (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 254. 2014.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

Ir para exercício